

Perancangan dan Implementasi

Perancangan dan Implementasi Aplikasi Cerita Sekolah Minggu Berbasis Augmented Reality

¹⁾Andreas Edy Budi Nugroho, ²⁾Jasson Prestiliano S.T., M.cs

Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Satya Wacana
Jl. Diponegoro 52-60, Salatiga 50771. Indonesia
Email : ¹⁾nash.andreas13@gmail.com ²⁾jasson.prestiliano@staff.uksw.edu

Abstract

In this modern world most children are accustomed to using gadgets for gaming. In the other hand, it would be extremely harmful to the children's psychological development if the game being played does not match or contain elements of violence and pornography. In response to achieve these conditions, it is needed to develop a game that suitable for kids. Moreover, the game will be more beneficial if it have a theme from Bible. This game also using Augmented Reality technology as the media for interactif learning for kids and attract their interest to play. This research creates a game application in android platform which also provided as learning media for children in sunday school (9-15 years old) and has theme of the main story of Jesus Christ's lifespan with utilizing Augmented Reality technology.

Keywords : Game, Media for Interactif Learning, Augmented Reality

Abstrak

Didunia yang sudah modern ini sudah banyak anak-anak terbiasa menggunakan gadget untuk bermain game. Namun akan sangat berbahaya bagi perkembangan psikologis anak jika game yang dimainkan tidak sesuai atau mengandung unsur kekerasan dan pornografi. Untuk menanggapi kondisi tersebut perlu dirancang game yang sesuai dengan anak-anak, dan lebih bermanfaat lagi jika game tersebut bertemakan firman Tuhan dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran interaktif untuk anak, agar lebih menarik minat anak untuk bermain. Penelitian ini menghasilkan aplikasi game pada *platform android* yang dijadikan sebagai media pembelajaran untuk anak-anak sekolah minggu usia 9-15 tahun yang bertemakan tentang garis besar kehidupan Yesus dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality*.

Kata kunci: Game, Media Pembelajaran interaktif, *Augmented Reality*

¹⁾Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Jurusan Teknik Informatika, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga

²⁾Staff pengajar Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana .